

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Perumusan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Tujuan.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Rencana Kegiatan.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Jadwal Kegiatan.....</b>	<b>5</b>
<b>2. KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Ringkasan Hasil Kajian Pustaka.....</b>	<b>6</b>
<b>2.2 Program Buy The Service Pada Angkutan Umum.....</b>	<b>7</b>
<b>2.3 User Interface.....</b>	<b>7</b>
<b>2.4 Goal-Directed Design.....</b>	<b>7</b>
<b>2.5 Usability Testing.....</b>	<b>9</b>
<b>2.6 Simple Random Sampling.....</b>	<b>9</b>
<b>2.7 User Persona .....</b>	<b>10</b>
<b>2.8 Mental Model.....</b>	<b>11</b>
<b>2.9 Hierarchical Task Analysis (HTA).....</b>	<b>11</b>
<b>2.10 Wireframes.....</b>	<b>12</b>
<b>2.11 System Usability Scale (SUS).....</b>	<b>12</b>
<b>3. Alur Pemodelan.....</b>	<b>15</b>
<b>3.1 Alur Pemodelan.....</b>	<b>15</b>
<b>3.2 Research.....</b>	<b>16</b>
<b>3.2.1 Studi Literatur.....</b>	<b>16</b>
<b>3.2.2 Observasi dan Wawancara.....</b>	<b>16</b>
<b>3.2.3 Wawancara Terhadap Stakeholder.....</b>	<b>17</b>
<b>3.2.4 Wawancara Terhadap Pengguna dan Calon Pengguna.....</b>	<b>18</b>
<b>3.2.5 Uji Usability Awal Aplikasi Ke Pengguna .....</b>	<b>22</b>

<b>3.2.6 Menentukan Scope.....</b>	<b>27</b>
<b>3.2.7 Identifikasi Goals.....</b>	<b>27</b>
<b>3.3 Modeling.....</b>	<b>28</b>
<b>3.3.1 User Persona.....</b>	<b>28</b>
<b>3.4 Requirement.....</b>	<b>30</b>
<b>3.4.1 Menyusun Kebutuhan Pengguna.....</b>	<b>30</b>
<b>3.4.2 Membangun Mental Model.....</b>	<b>34</b>
<b>3.4.3 Membuat HTA.....</b>	<b>35</b>
<b>3.4.4 Membuat Konteks Skenario.....</b>	<b>36</b>
<b>3.4.5 Membuat Conceptual Model.....</b>	<b>44</b>
<b>3.5 Framework.....</b>	<b>49</b>
<b>3.5.1 Menentukan Form Factor, Posture dan Input Method.....</b>	<b>49</b>
<b>3.5.2 Menentukan Elemen Visual.....</b>	<b>50</b>
<b>3.5.3 Merancang Wireframe.....</b>	<b>51</b>
<b>3.6 Refinement.....</b>	<b>52</b>
<b>3.6.1 Menentukan Warna .....</b>	<b>52</b>
<b>3.6.2 Menentukan Ikon .....</b>	<b>53</b>
<b>3.6.3 Menentukan typeface dan typografi .....</b>	<b>54</b>
<b>3.6.4 Membuat Mockup Aplikasi.....</b>	<b>55</b>
<b>3.7 Support.....</b>	<b>56</b>
<b>4. Pengujian dan Analisis .....</b>	<b>57</b>
<b>4.1 Pengujian .....</b>	<b>57</b>
<b>4.1.1 Skenario Pengujian .....</b>	<b>58</b>
<b>4.1.2 Analisis Pengujian.....</b>	<b>60</b>
<b>Kesimpulan dan Saran .....</b>	<b>62</b>
<b>5.1. Kesimpulan.....</b>	<b>62</b>
<b>5.2. Saran.....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>
<b>Daftar Responden Pada Fase Research.....</b>	<b>66</b>
<b>Surat Pengantar Mencari Data.....</b>	<b>67</b>
<b>Kuesioner Research.....</b>	<b>68</b>
<b>Wireframe Aplikasi Teman Bus.....</b>	<b>76</b>
<b>Desain Mockup Aplikasi Teman Bus.....</b>	<b>85</b>